小島秀夫 @Kojima_Hideo

「太陽センサーを使い、実太陽でバンパイアを倒す」というアイデアは僕の中で、かなり前から暖めていた企画。企画もゲームデザインもかなりの部分を自分でやったが、当時は「MGS3」、「ANUBIS」、「ツィンスネークス」があり、最終的にはうちのスタッフに任せて、プロデュースに下がった。

Traducir Tweet

1:33 a. m. · 17 jul. 2013 · Twitter Web Client

115 Retweets **99** Me gusta

向日葵Razya @Sunflower_Razya · 17 jul. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 監督ホラーの中で、ヴァンパイアだけは怖くなかったって言ってましたしね！かなり前からボクタイの様なゲームを暖めていたんですか...

若蛇@誕生日です @wakahebi_1207 · 17 jul. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo MGSPWでも火山基地のトラックを調べるとボクタイお馴染みのあのキャラが出ますね！

秀（にわかライフ海苔） @grs200hide · 17 jul. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 監督、今初めて夢大陸アドベンチャーが監督の処女作だったのを知りました、小学生の頃、あんなスリリングなゲームは衝撃的でした・・・

Sin @villainsin · 17 jul. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo まさに太陽の光によって温められ、そして卵の殻を破るようにして世に生まれ出た企画だったのですね(^ ^)生命の誕生を彷彿とさせらる感動のエピソードです^ ^

Personas relevantes

小島秀夫 @Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている